

Design, conceito e a materialização de significados

Gheysa Caroline Prado (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 157-159. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: enero 2022
Versión final: octubre 2022

Resumo: O trabalho relata a segunda Atividade de Aprendizado Integradora (AAI 2) realizada pelo curso de Design de Produto da UFPR em parceria com o curso de Design da UEM, conduzida de maneira remota durante o período de suspensão do calendário acadêmico de 2020 em função da pandemia causada pela COVID-19. São apresentadas a estrutura da atividade – planejamento, execução e resultados - da qual participaram 18 estudantes, divididos em 5 equipes, orientadas por 4 docentes. Os resultados foram sistematizados em uma exposição virtual que apresentou a materialização em artefatos de design dos conceitos discutidos e apreendidos ao longo da atividade.

Palavras chave: design de produtos - mídia educacional - cultura popular - pandemia.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo na p. 158]

A impossibilidade de realização de atividades educacionais presenciais face às medidas de isolamento social impostas pela COVID-19, trouxe desafios às instituições de ensino como um todo, em especial, as públicas. Ainda em março de 2020, o calendário acadêmico dos cursos de graduação, pós-graduação e ensino profissional e tecnológico da Universidade Federal do Paraná (UFPR) foi suspenso (UFPR, 2020). Diante do cenário de incerteza, enquanto não se estabeleciam possibilidades de retomada das atividades acadêmicas presenciais ou remotas, levando em conta questões de acesso às tecnologias necessárias - de computadores à disponibilidade de acesso à rede de internet -, o Colegiado do Curso de Design de Produto propôs a realização de Atividades de Aprendizado Integradoras (AAIs). Tendo a primeira destas atividades, a AAI 1, sido realizada com êxito ao longo do mês de maio de 2020 e sendo “entendida como forma de manter o vínculo com as/os estudantes e incentivá-las/os como agentes proponentes de soluções de enfrentamento ao novo coronavírus” (Zacar, Prado, Nascimento e Heemann, 2021).

A segunda atividade de aprendizado integradora (AAI 2), à qual este texto se refere, também teve como foco a manutenção do vínculo com as/os estudantes, no entanto, dada a possível sobrecarga mental e emocional relativa ao tema da COVID-19 (Filgueiras e Stults-Kolehmainen, 2020), optou-se por trabalhar com uma proposta que estimulasse a criatividade, organização e colaboração entre as/os discentes participantes. Com duração de duas semanas, de 22 de junho a 03 de julho de 2020, a AAI 2, assim como a AAI 1, buscou parceria com curso de design de outra universidade pública brasileira, parceria está concretizada junto ao Curso de Design da Universidade Estadual de Maringá (UEM). O tema estabelecido ‘Design e conceito: materializando significados’ tinha como objetivo e releitura e o redesign de móveis populares presentes no cotidiano e incorporados na cultura de muitos brasileiros e cujas autorias são desconhecidas, ampliando a capacidade de leitura, conceituação e materialização de artefatos de design das/dos estudantes

por meio de estratégias teórico-práticas apresentadas ao longo do processo.

Considerando o período de duas semanas, o cronograma foi estabelecido de modo intensivo, com foco em três etapas de desenvolvimento de projeto (informacional, conceitual e detalhamento) e em estratégias de comunicação. Foram previstos um total de 6 encontros, 3 a cada semana. De maneira geral, a primeira parte dos encontros era reservada para apresentações curtas das equipes sobre as tarefas executadas – propostas no encontro anterior – seguidas de comentários e considerações por parte dos professores presentes. A segunda parte era composta por aulas, ministradas pelos docentes e pela docente envolvidos na atividade, contendo explicações e orientações sobre a próxima tarefa. Apenas o primeiro e último encontros não seguiram essa sequência, tendo em vista que o primeiro tratou da apresentação da proposta, dos móveis para releitura e redesign e a primeira aula, sobre análise formal dos artefatos. E o último, que foi uma apresentação pública e aberta dos resultados alcançados pelas equipes.

A formação das equipes foi pré-estabelecida, tendo entre três e quatro membros cada e a cuja definição foi feita a partir das inscrições das/dos estudantes interessados, de maneira a integrar estudantes de diferentes anos do curso de Design de Produto da UFPR e um/uma estudante da UEM.

A atividade teve início com abertura de inscrições para estudantes dos cursos de Design de Produto da UFPR e Design da UEM, com divulgação do cronograma, um resumo da proposta, objetivos e conteúdo programático, indicação dos dias e horários de encontros síncronos, plataforma digital a ser utilizada e carga horária total. Inscreveram-se um total de 21 estudantes, sendo 18 da UFPR e 3 da UEM que foram divididos em 7 equipes, conforme explicitado acima. Destas, apenas 5 equipes e 18 estudantes das duas universidades iniciaram e concluíram as atividades, tendo sido necessários reorganizar duas destas de modo que nenhum/a estudante ficasse sozinho/a.

No primeiro encontro foi feita a apresentação da proposta, com o tema ‘Design e conceito: materializando significados’, dos objetivos da atividade e dos móveis populares indicados como opção para a releitura e redesign. Tendo em vista as limitações ocasionadas devido à pandemia, como anteriormente mencionado, foram pré-estabelecidos dois requisitos: a função de ‘sentar’ deveria ser mantida no produto e que ele fosse criado prevendo uso interno, para sala de estar ou jantar. Dos móveis indicados, pode-se apontar como características em comum entre eles a autoria desconhecida e a ampla capilaridade de suas presenças no cotidiano de brasileiras e brasileiros. A cada equipe foi dada duas opções de escolha para trabalho.

Os móveis escolhidos pelas equipes foram os conhecidos como: 1) banco de leiteiro, ou banco de retireiro; 2) cadeira de bar; 3) banco de praça; 4) banco lenha; e 5) banco bandeira. Como ponto de partida de desenvolvimento, foi proposta a realização de uma análise formal do artefato escolhido a partir de uma proposta preliminar de roteiro, utilizando conhecimentos sobre forma, desenho e composição, apresentada por Correa (2020). Buscou-se aqui o entendimento das características plásticas, expressivas, materiais e funcionais do móvel analisado, além de apoiar o processo de compreensão dos fatores econômicos (produtivos), culturais, históricos e outros, cuja influência pode ser apreendida pela configuração do artefato.

O segundo encontro iniciou com a apresentação das análises formais pelas equipes, com imagens, desenhos e esquemas, mostrando os detalhes considerados seguidos das considerações sobre possíveis ajustes necessários. Na segunda parte o tema da aula foi sobre a elaboração de painéis semânticos (de estilo de vida, de expressão e de tema visual), como ferramenta de projeto conforme proposto por Baxter (2013) e, também, sobre o painel de atmosfera do produto. A execução dos painéis fecha o ciclo da etapa informacional do projeto, com a geração dos requisitos a partir deles.

Para o terceiro encontro, as equipes deveriam trazer os painéis semânticos e o painel de atmosfera, além de uma proposta preliminar de formulação de conceito para o produto a ser desenvolvido para discussão em conjunto com os/as docentes e discentes presentes, antes do início do processo de geração de alternativas. Os próximos passos foram o refinamento dos painéis e a realização das primeiras rodadas de geração de alternativas.

No quarto encontro, ocorrido no início da segunda semana, as equipes apresentaram seus painéis reestruturados, quando necessário, e as primeiras alternativas geradas sobre as quais os/as docentes fizeram considerações a respeito. Num segundo momento, foram apresentadas pelos professores, às/aos estudantes, ferramentas para dar continuidade ao processo criativo. Entre elas, a utilização de sketches como estratégia de comunicação e a possibilidade de utilização de mockups e modelos como estratégias também de geração de alternativas e não apenas de apresentação dos resultados. Além disso, os/as docentes ressaltaram os diferentes métodos de seleção de alternativas, tendo como base os painéis semânticos e de atmosfera.

No quinto e penúltimo encontro as equipes trouxeram uma seleção de alternativas possíveis de desenvolvimento, tais alternativas deveriam ser justificadas quanto ao conceito proposto inicialmente e confrontadas com o painel de atmosfera. Juntamente com os/as docentes foi definida a alternativa que seria refinada, representando o fechamento da etapa conceitual. Neste dia também foi feita uma orientação geral sobre estratégias de comunicação de projetos, com táticas de apresentação em formato de pitch – que é uma apresentação breve –, com foco no público que está assistindo e com o objetivo de despertar o interesse da/o ouvinte.

Nos últimos dias da atividade as equipes trabalharam no refinamento da alternativa escolhida, realizando o detalhamento – ainda que simplificado, devido ao tempo disponível – e a elaboração de material de comunicação dos resultados obtidos, que foram apresentados no sexto e último encontro, em uma sessão pública e aberta. Posteriormente ao encerramento da AAI 2, os resultados foram sistematizados em uma exposição virtual na rede social Instagram, na página @design_e_conceito, que apresentou a materialização pretendida dos conceitos discutidos e apreendidos ao longo da atividade.

Referências bibliográficas

- Baxter, M. (2015). *Projeto de Produto: Guia prático para o design de novos produtos* (3ª ed.). Brasil: Blucher.
- Filgueiras, A. e Stults-Kolehmainen, M. (2020). *Factors linked to changes in mental health outcomes among Brazilians in quarantine due to COVID-19*. Medrxiv – The Preprint Server for Health Sciences. 16 maio 2020. Disponível em: <https://www.medrxiv.org/content/10.1101/2020.05.12.20099374v1.full.pdf>
- Universidade Federal do Paraná [UFPR]. (2020). *RESOLUÇÃO No 26/2020-CEPE. 17 março 2020*. Disponível em: <http://www.sept.ufpr.br/portal/wp-content/uploads/2020/03/Resolucao-26-2020-CEPE.pdf>
- Zacar, C. R. H.; Prado, G. C.; Nascimento, E. S. do; e Heemann, A. (2021). *Atividade de Aprendizado Integradora do curso de Design de Produto da UFPR: proposta de ensino-pesquisa-extensão em resposta à pandemia de COVID-19. Extensão em Foco. 23 (Especial), 86-106*. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5380/ef.v0i23.79232>
- Correa, R. de O. (2020). *Análise formal de artefatos: uma proposta preliminar de roteiro e um exercício [apresentação de slides]*. Não publicada.

Resumen: El trabajo relata la segunda Actividad de Aprendizaje Integrativo (AAI 2) realizada por el curso de Diseño de Productos de la UFPR en asociación con el curso de Diseño de la UEM, realizada a distancia durante el período de suspensión del calendario académico de 2020 debido a la pandemia causada por el COVID-19. Se presenta la estructura de la actividad -planificación, ejecución y resultados- en la que participaron 18 alumnos, divididos en 5 equipos, guiados por 4 profesores. Los resultados se sistematizaron en una exposición virtual que presentaba la materialización en artefactos de diseño de los conceptos discutidos y aprendidos a lo largo de la actividad.

Palabras clave: diseño de producto - medios de enseñanza - cultura popular - pandemia.

Abstract: The paper reports the second Integrative Learning Activity (AAI 2) carried out by the Product Design course of UFPR in partnership with the Design course of UEM, conducted remotely during the suspension period of the 2020 academic calendar due to the pandemic caused by COVID-19. The structure of the activity is presented - planning, execution and results - in which 18 students participated, divided into 5 teams, guided by 4 professors. The results were systematized in a virtual exhibition that presented the materialization in design artifacts of the concepts discussed and learned throughout the activity.

Keywords: product design - teaching media - popular culture - pandemic.

(* Gheysa Caroline Prado: Doutora em Design pela Universidade Federal do Paraná (2019) e docente no curso de Design de Produto e do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná. Vinculada aos grupos de pesquisa de Teoria, história e crítica do design e atividades projetuais (UFPR) e Design Colaborativo e Cocriação (UFPR). Seus interesses de pesquisa são design e cultura material, inovação social, design ativismo, e design e cidades com foco na mobilidade urbana ativa.

Técnicas de la neurociencia para la formación de diseñadores ecosustentables

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 159-163. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: enero 2022
Versión final: octubre 2022

Estefanía Fondevila Sancet, Diego Velazco, Pablo Caffaro, Diego Alzapiedi, Rodrigo Fortunato, Daiana Martinez, Nicolás Lamberti, Clara Armiento, Facundo Holovatuck y Brian Isabella (*)

Resumen: El artículo representa la articulación de distintas áreas curriculares correspondiente al Diseño Industrial, en pos de articular el bienestar humano con el rendimiento profesional, en un estado de equilibrio donde ambos se desarrollen de manera saludable sostenible. Este enfoque trata de verse apuntalado por el desarrollo de la neurociencia, disciplina que viene estudiando los procesos subjetivos y el impacto de los mismos en la salud y bienestar de las personas.

Palabras Clave: Diseño industrial – Neurociencia – Sustentabilidad – Subjetividad – Perfilamiento de usuarios

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p.163]

Técnicas y estrategias derivadas de la neurociencia, para la formación en Ecodiseño a diseñadores y diseñadoras industriales en la perfilación de usuarios y sus subjetividades organolépticas individuales

Introducción

Un buen diseño, primero debe generar un buen estado interno en aquel que lo genere, o al menos el mejor posible, y ser conscientes de ello.

Se plantea responder ¿Cuáles son las condiciones necesarias en el interior de cada profesional para que desarrolle el mejor proceso de diseño que le fuera posible?.

Las propiedades organolépticas reflejadas en cada diseño y/o rasgo productivo- constructivo de un producto, orientadas a seducir las subjetividades de sus destinatarios, no son más que algoritmos neuronales responsables de estas elecciones dignas de un estudio profundo por parte de la neurociencia y el diseño.

La sustentabilidad y su repercusión en el medio ambiente, está relacionada con subjetividades individuales de cada diseñador y lo que plasmen en sus propuestas de diseño.

La subjetividad no es más que los qualia, cualidades subjetivas de las experiencias individuales, sujetas a la subjetividad de nuestra percepción y el sistema físico: cerebro. Enseñar a cuidar el medio ambiente debe ser parte de entrenar a los estudiantes en técnicas de la neurociencia que permitan la lectura de subjetividades individuales, que son producto de la lectura e inferencia inconsciente de cada persona, a través de las propiedades organolépticas de los productos, materiales, memorabilidades y reologías resultado de intrincados enlaces y transmisiones bioquímico-neuronales, pero que vistos desde las herramientas que nos brinda la neurociencia, pueden ser mejoradas y abordadas a partir de la utilización de recursos modeladores de la conducta y la cognición.

La posibilidad de indagar en la propuesta innovadora de poner en foco el vínculo existente entre las categorías de diseño, sustentabilidad, subjetividad y neurociencia, se puede generar conciencia sobre procesos tecnológico-constructivos que apunten a nociones de residuo cero, valorización de la necesidad, que a simple vista parecen ajenas entre sí.